ゲームを始める前に

★「情報将校」のゲームシステム

皆さん、「情報将校」をお買い上げいただきありがとうございます。

まず最初に、このゲームの特徴を説明させていたたきます。

このゲームはアドベンチャーゲームとシミレーションゲームの要素が組み合わされております。つまり、皆さんはゲームのストーリーはアドベンチャーゲームで体験し、やがて起こる（はずです）実際の戦闘にはシミレーションで参加するのです。

このため多少面食らう方もいらっしゃると思われますが、どちらもバランスを考えて作成されており、そんなに難しいものではありません。きっと、誰にでも楽しんでいただけると確信しています。

★ゲームの発端

さて、主人公であるあなたは、シンガポールにある日本大使館に駐在武官として派遣されています。

駐在武官というのは、外務省の外交官ということになっていますが、実は防衛庁から外務省に出向し、そこから外国へ赴任することになっています。そして、外国での主な任務は、軍事情報の収集。

この駐在武官には通常、1佐クラス（普通40歳以上）が任命されるのですが、早瀬真吾というこの主人公は、前年のある事件での功績が認められ、わずか36歳で駐在武官に抜擢されました。

明晰な頭脳でクールに情報を分析し、人間の様々な機微も分かる魅力的な主人公、それが早瀬真吾です。

そして、ゲームはあなた（早瀬真吾）が大小２つの意味不明の情報に接することからはじまります。

★決戦

シンガポールから始まったゲームもやがて舞台は日本に移ります。

ゲームへの興味がなくなると困るのであまり詳しくは言えませんが、ここで重大な事件が発生することになります。その重大局面を左右するのが、あなた、すなわち情報将校早瀬真吾なのです。

アドベンチャーゲームの操作

★マウスだけで操作

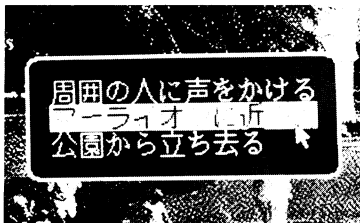
アドベンチャーゲームの操作は基本的にはマウスを使用します。

ゲームが始まるとまず、アドベンチャーゲームの画面になりますので表示された文章を読んだ上で、マウスの左ボタンをクリック（１回短く押すこと）してください。

すると、次の文章が表示されます（絵が変わることもあります）。

このようにしてゲームを進めると画面の中央付近にウィンドウが開かれることがあります。このときは、あなたがこの電子情報小説のストーリーを変えるチャンスです。

あなたが最もよいと思う行動を選んでください。

選び方は、マウスをウィンドウの中で動かし、いくつかの行動の中から自分がよいと思う行動の文字を反転させ、その場所でクリックするだけです。

★ディスクを変える

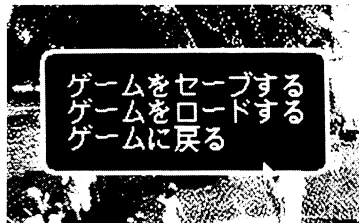
アドベンチャーゲームの部分では最初に全てのゲームディスクをハードディスクにインストールしておかない限り、ゲームの途中でディスクを換える必要が出てきます。

この場合は、画面に指示が表示されますので、これにしたがってディスクを入れ換えてください。

ディスクを抜く場合は、ディスク保護のため、アクセスランプが消えていることを確認してから抜くようにしてください。

★セーブ・ロードのときは

ゲームの途中経過をセーブ・ロードするときは、ゲーム中にエスケープキー（ＥＳＣ）を押してください。

ただし、これは画面に選択用ウインドウが表示されていないときだけ可能です。あとは、指示にしたがってください。

■シミュレーションゲーム クイックリファレンス

★非ヘクスシミュレーション

「情報将校」のシミュレーション部は、非ヘクス式を取っています。QUOTAゾーン方式というこのシステムに、まず馴れてください。

＜QUOTAゾーン方式の特徴＞

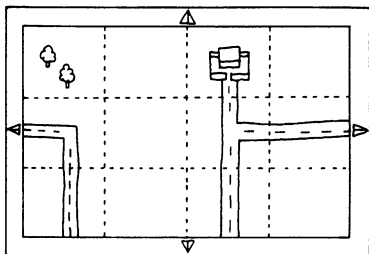
①画面表示部分を縦３横４に分割しその１つをゾーンとする。

②各部隊はゾーンの中を自由に移動することができる。

③ゾーン外への移動は､目的ゾーンを指定することによって行われる。

④ゾーン間の移動では、両ゾーンの同じ場所間を移動する。

⑤全ての部隊に命令を下した後に「実行」することで、全軍が一斉に行動する。

⑥前回（ターン）に下された命令を各部隊は覚えていて、新たに命令を下されなくても「実行」すれば、前の命令を実行する。

点線内が１ゾーン

★コマンド（命令）一覧

＜部隊ごとのコマンド＞

①移動　　…ゾーン内外の移動
②攻撃　　…停止しての攻撃
③戦闘移動…移動しながらの攻撃
④兵器使用…長距離兵器の使用
⑤休息補給…休息と物資補給
⑥指揮　　…指揮下に入る等

＜全体のコマンド＞

⑦実行　　…全軍の行動開始
⑧通信　　…敵情報他を得る
⑨地図　　…全体マップの表示
⑩撤退　　…全軍の撤退
⑪一覧　　…全軍のステータス
⑫セーブ　…ゲームの途中保存
⑬ロード　…ゲームの再開

なお、自軍の部隊の上でマウスの右ボタンをクリックすると、その部隊のステータスが表示されます。

＜基本ステータス＞

①攻撃力　…白兵戦での攻撃力
②防御力　…敵の攻撃を減ずる力
③移動力　…１ターンの移動量
④武器力　…長距離兵器の破壊力
⑤弾薬％　…弾薬の残り
⑥通信機　…通信機の性能
⑦兵力　　…０になると全域
⑧士気　　…部隊のやる気
⑨能力　　…部隊の指揮官の能力

シミュレーションマニュアル1

★部隊の配置

「情報将校」では、部隊の配置はシミレーションマップ上では行いません。部隊配置は、アドベンチャー部での主人公の進言により決定されます。

★戦闘の開始

戦闘が開始されると、シミレーションマップが表示され、この上にいる部隊に命令を下していきます。

マップをスクロールさせるには、マップの周囲にある矢印をクリックしてください。

枠の右下にある[2]をクリックするとゾーンを示す線が表示されます。さらにもう1度クリックすると、敵が見えないゾーンが暗くなります。

★部隊への命令

自軍の部隊（緑色）の上でマウスの右ボタンをクリックすると、その部隊のステータスが表示されます。

ステータスは1画面で表示しきれません。右クリックで続行します。

部隊の上で左クリックすると、その部隊にコマンドを与えられます。

★実行

各部隊に命令を下したら、実行のコマンドを選びます。

すると、全軍が動き始め、自動的に戦闘が解決していきます。

★コマンドの変更

2度目の実行からは、各部隊は前回与えられたコマンドを覚えていますので、同じ命令を下すのであればそのまま「実行」を選んで下さい。

ただし、実行不可能なコマンドの場合は、何もしません。

＜例＞

・敵が隣接していないのに「攻撃」になっていると、攻撃はしない。

・移動して、目的地に着くと自動的に移動を停止する。

★敵の出現

敵は、次の2つの場合のみ、その場所が明らかになります。

＜敵出現の条件＞

①自軍の部隊と同じゾーンにいる。

②「通信」コマンドにより、敵の場所が伝えられる。

★勝敗の決定

勝利条件は、戦闘によって違っています。アドベンチャー部でこれを察知しておかなければなりません。

シミュレーションマニュアル２　コマンド詳細・A

★移動

移動は、ゾーン内とゾーン外に分けられます。

＜ゾーン内移動＞

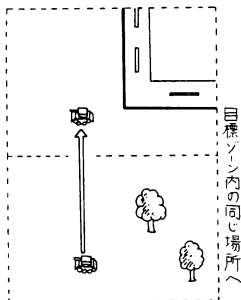
現在いるゾーン内での場所を変える。途中に障害物がなければ、1回のターンで必ず目的に到達する。

目標は、部隊大の反転カーソルを動かして左クリックによって決定。

＜ゾーン外移動＞

他のゾーンへの移動をする。移動力以上の場所へは、何度かのターンを消費して移動する。

目標ゾーンはゾーンと同じ大きさの反転カーソルを動かして左クリックにより決定。

この移動では、移動を開始したゾーン内の場所から、目標となるゾーンの同じ場所へ移動することになる。

★攻撃

攻撃は、隣接する敵に対し短距離兵器（機銃等）で攻撃を仕掛けることです。

敵に対する強さはその部隊の攻撃力に依存します。

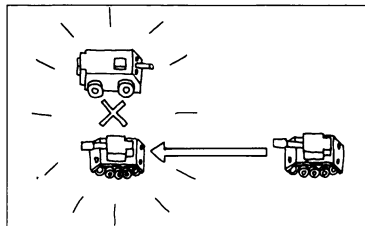
隣接する敵が複数の場合は、コマンド選択の際に目的となる敵の部隊も指定します。

攻撃の命令が下されても敵が隣接していなければ、攻撃はしません。

★戦闘移動

戦闘移動は、移動と攻撃のコマンドを組み合わせたもので、移動しながら敵に隣接したら攻撃を加えるというものです。

この場合、攻撃との違いは通常の攻撃よりも弾薬の消費が多くなるのと、1回に移動できる距離が短くなることです。

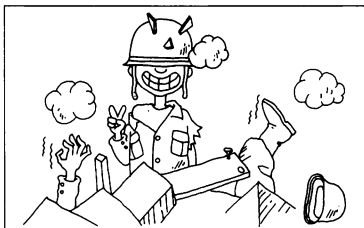
命令の仕方は移動と同じです。

シミュレーションマニュアル3　コマンド詳細・B

★兵器使用

長距離兵器を使わせるための命令です。長距離兵器はゾーンに対して使用されるため、隣接していない敵部隊にダメージを与えることができます。その際の破壊力は、武器力の値になります。

目標の決定は、全体マップ上でなされます。ここで反転カーソルを動かし、目標に定めたゾーンの所で左クリックしてください。

なお、兵器はそのゾーンにいる全ての部隊にダメージを与えます。つまり味方の部隊にも影響を与えてしまうので、使用にあたっては気をつけてください。

例外的な武器として、歩兵部隊の手りゅう弾があります。これは射程が短いので、自分のいるゾーン内にしかダメージを与えられませんが、自分の部隊だけは影響されません。

★休息補給

通常は、休息して士気がアップするだけですが、同一の指揮下に補給部隊がいれば、同時に補給を受けることができます。独立部隊（指揮下にない部隊）の場合は、同じゾーンに補給部隊がいれば補給可能です。

補給によって、弾薬%と通信機が回復しますが、この命令を実行中に敵の攻撃を受けると、被害は大きくなります。

★指揮

指揮は指揮部隊によって行われます。このコマンドの意味は、指揮部隊とそれ以外で異なりますので、注意してください。

＜指揮部隊＞

指揮下の部隊に次の命令を下す。

- 集結…指揮部隊に近づく
- 散会…指揮部隊から遠ざかる
- 離脱…指揮から離脱させる

＜その他の部隊＞

指揮部隊の指揮下に入る。

指揮下に入った部隊は、独自に命令を受けることができず、指揮部隊への命令により行動します。

指揮部隊から2ゾーン以上離れてしまうと、自動的に離脱します。

シミュレーションマニュアル4　コマンド詳細・C

★実行

ここからは全軍に対する命令です。実行は、各部隊に対する命令を一気に実行させるもので、あらかじめ与えられた命令により、全軍が自動的に行動します。

行動する順序は、命令を下した順になりますが、すでに命令を下した部隊に対し別な命令を下すと、その部隊が一番最後になります。

ですから、あなたの動かしたい順番に部隊を動かすことが可能です。

なお、前回（前のターン）で下した命令を変える必要がなければ、改めて命令をくださなくても、部隊は以前の命令にしたがって動きます。

★通信

斥候部隊（コマとしては存在しません一架空の部隊）との通信により敵の位置が明らかになることがあります。この報告の数値はゾーンのXY座標です。

また、マップ外にある作戦本部からの重要な通信が入る可能性もあります。

通信の成功確率は各部隊の通信機の性能平均によります。

★地図

全体マップを表示します。ここには、味方の全軍と出現している敵部隊の位置が赤と緑の点で現されます。

★撤退

その戦闘に見切りをつけて全軍撤退させる命令です。

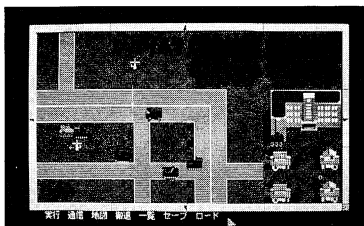
★一覧

自軍部隊のステータスを一覧表形式で見ることができます。表の上で部隊を選ぶことも可能です。

★セーブ

現在の戦況をセーブします。セーブ後はゲームを終了することもできます。

★ロード

以前にセーブした戦況から、ゲームを再開します。

HOW TO WIN

★アドベンチャー部

アドベンチャー部分には勝ちも負けもありません。ただ、ストーリーがあるだけです。

しかし、あなたの行動には様々な選択の余地があり、その選択によってはシミレーションが非常に有利になるかもしれません。

ところで、いままでに市販のアドベンチャーゲームをプレイしたことのある方に、一つ注意しておくことがあります。

それは、このゲームがリアルタイムで進行していくことです。ですから、よくあるアドベンチャーゲームのように、全ての場所に行って全ての人に話を聞いていたのでは、時間が足りなくなり、日本での重大事件に間に合わなくなる可能性があるのです。

まず、最初の目的はいかに早く日本に帰るかであることを忘れないでください。

日本に帰ってからの進行には、何種類ものシナリオがあります。敵が攻めてくるとして、その場所や方法はゲームの度に違うのです。

一度ゲームを終えられた方は、もう一度挑戦してみてください。

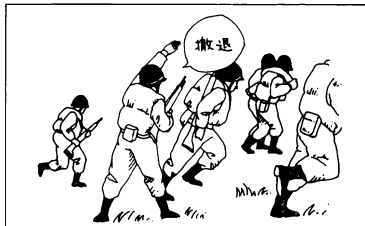
★シミレーション部

このゲームは、単純に戦闘に勝つことが目的ではありません。あくまでも、敵の思惑を見抜いて戦い、敵の目的を達成させなければいいのです。

しかし、多くのシミレーションと違い、敵の目的が分からないというのは、戦う上での大きなハンディキャップになりかねません。

ですから、アドベンチャー部で敵の情報を少しでも多く知ることが絶対に必要なのです。

そして、もし敵が攻めてきてもそれが陽動作戦で、真の目標が別の場所であることが確信できたら、すぐにその戦場から撤退したほうがいいでしょう。

敵は多勢。味方は無勢。それならば、可能な限り戦力を集中して、敵の主戦部隊と戦うことが勝利への近道なのです。

HDへのインストール

★全てのインストール

「情報将校」は全部で10枚の２ＨＤディスクからなっています。

あなたがもしハードディスクをお持ちで、さらにそのハードディスクに10メガバイト以上の空きエリアがあるのでしたら、プロテクトのかかっているディスク以外は、ハードディスクにインストールすることをお勧めします。

インストールの方法は次のとおりです。

＜インストール方法＞

①ハードディスクでＭＳ－ＤＯＳを起動する。

②「情報将校」ディスクＩをディスクドライブに入れる。

③ディスクＩを入れたドライブをカレントドライブにする。（Ｂドライブならば、「Ｂ：」と入力してリターン）

④さらに、「INSTJOHO」と入力してリターンし、画面の指示にしたがう。

なお、インストールしたゲームが不必要になった場合は、ハードディスクから起動した後に、「DELJOHO」と入力してリターンにしてください。セーブデータを残して消去されます。

★部分的なインストール

ハードディスクをお持ちでも、空きエリアが少ない方もいらっしゃるでしょう。

２メガ程度あれば、必要なディスクをインストールしながらゲームを進めることができます。

この場合のインストール方法は次のとおりです。

＜インストール方法＞

①ハードディスクでＭＳ－ＤＯＳを起動する。

②「情報将校」ディスクＩをディスクドライブに入れる。

③ディスクＩを入れたドライブをカレントドライブにする。（Ｂドライブならば、「Ｂ：」と入力してリターン）

④さらに、「INSTJOP」と入力してリターンし、画面の指示にしたがう。

★独り言

QUOTAは今後もハードディスクへのインストール型のゲームを発売していく予定です。

安直なコピーは、めぐりめぐって皆さんの利益を損なうことになりますから、ご配慮ください。

ゲームの起動方法

★起動ディスクの作成

「情報将校」はＭＳ－ＤＯＳ上で作動しますが、製品にはＭＳ－ＤＯＳのシステムがついておりませんので、システムを「情報将校」のディスク１に転送する必要があります。

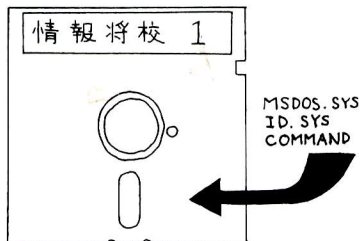
<ゲームシステムの作り方>

①ＭＳ－ＤＯＳのシステムが入ったディスクをドライブで起動する。

②上のドライブとは別なドライブに「情報将校」のディスク１を入れる。

③ディスク１を入れたドライブをカレントドライブにする。(Ｂドライブならば。「Ｂ：」と入力してリターン)

④さらに、「TRNSYS」と入力してリターンし、画面の指示にしたがう。

⑤ディスク１を１番のドライブに入れてリセットする。

⑥ゲームが始まったら、表示される指示にしたがって初期登録をする。(一度登録を済ませれば、次回からは自動的にスタートします)

⑦ハードディスクを使ってゲームをする場合は、起動する前にインストールを済ませておく。

⑧ハードディスク使用の際、ハードディスクのＭＳ―ＤＯＳのバージョンと同じバージョンのシステムをディスク１に移す必要がある。

⑨ハードディスクを使用する場合でもシステム起動は作成したディスク１で行う。

★データディスクの作り方

フロッピーディスクでゲームをする場合は、前もってデータディスクを作成しておかなければなりません。

このデータディスクは、ＭＳ－ＤＯＳの通常フォーマットで構いません。

ＭＳ－ＤＯＳのシステムディスクで起動した後、空きディスクを別のドライブに入れて「FORMAT」と入力しリターンしてください。あとは、画面の指示にしたがいます。

このとき間違っても、「情報将校」のディスクをフォーマットしないでください。